



Durch die Brille gesehen: Virtual Reality

X-Plane 11 war – zusammen mit dem Aerofly FS www.aeroflyfs.com – ein Vorreiter der Nutzung von virtueller Realität (VR) in Flugsimulatoren und hat ab Version 11.20 eine Benchmark im Bedienkonzept gesetzt: Damals für die VR-Brillen Oculus Rift und HTC Vive www.vive.com. Michael Marx und Rüdiger von Oehsen testeten, ob X-Plane 12 in VR überzeugen kann. Sie nutzten dafür die Version XP12.00r6 mit der Oculus Rift S www.oculus.com, der Meta Quest 2 www.meta.com und die Version XP12.01r3 mit der HP Reverb G2 www.hp.com.

Es sei darauf hingewiesen, dass wir X-Plane 12 hinsichtlich der Darstellung von Szenarien, der Wettersysteme, der Detailtreue der Texturen oder der Objekte und Flughäfen in diesem Test nicht (!) beurteilen. Bestimmte Punkte weichen bei der Darstellung in VR ab, wie zum Beispiel die Darstellung der Wolken oder Effekte auf den Cockpitscheiben. Diese schauen wir uns selbstverständlich genauer an.

Die Nutzung von VR ist bereits seit X-Plane 11.20 möglich und wurde in den letzten Jahren immer wieder verfeinert. Von Anfang an hatte Laminar Research eine Zusammenarbeit mit Oculus (dahinter steckte Facebook www.facebook.com, heute META genannt) bekannt gegeben, so dass die

Modelle Rift und Rift S die ersten VR-Brillen waren, die mit dem Flugsimulator nativ funktionierten. Und das taten sie hervorragend. Denn das User Interface war darauf abgestimmt. Selbst die Animation der Handcontroller im Flugsimulator entsprach zudem dem realen Oculus-Gerät.

Später kamen andere Headsets hinzu wie das HTC Vive und deren Nachfolger. Gerade die heute weitverbreitete HP Reverb G2 wurde in X-Plane 11 integriert, allerdings nicht so gut wie die Produkte von Oculus. Daher gab es viele Nutzer, die nur sehr umständlich mit dem HP-Produkt in X-Plane 11 fliegen konnten.

Test

Hat sich das in X-Plane 12 geändert? Der Test beginnt. Wir simulieren einen unbedarften, neuen X-Plane-

Anwender: X-Plane 12 herunterladen, Standard-Einstellungen übernehmen, das Headset in Betrieb nehmen und dann den ersten Flug in VR durchführen. Wir werden keine Add Ons oder Plug-Ins benutzen bis auf die nötige Software der VR-Brille und prüfen, wie sich X-Plane 12 damit schlägt.



Das Controller-Menü des X-Plane 12.